GAUNTLET II*™

"A corker, fast action and superb gameplay, probably the first sequel worth the cash!" ...*10/10 Sinclair User*
"You'll find Gauntlet II a winning formula" ... *Computing with Amstrad*
"New hazards and foes present new problems giving this sequel a feel of its own" ... *Crash*
"Sound, graphics, big sprites, extremely playable and addictive" ... *9/10 overall. C. & V. G.*
"A superb sequel. As much of a blast as the first, and about twice as addictive" ... *Your Sinclair*
"Instantly addictive and challenging" ... *Zzap 64!*

*TM & © 1986 by Atari Games. All rights reserved. Licensed to KIXX®. Screen shots are from various formats and may vary from the version you have purchased.
ISTRUZIONI ITALIANE COMPRESE.

5 013442 540183

Spectrum 48/128K +2 GAUNTLET II*™

Spectrum 48/128K +2

THE PHENOMENON CONTINUES.....

GAUNTLET II ™

C+VG HIT!

CLASSIC

KIXX

KIXX

GAUNTLET II*™

LOADING INSTRUCTIONS

SPECTRUM 48K: Insert the cassette into the cassette player. Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load and run automatically.
SPECTRUM 128K, 1 +2: Insert cassette into cassette player. Press **RESET** button. Press **PLAY** on the cassette player. Press **RETURN** and the program will load and run automatically.
Choose the colour and character you want by pointing the gauntlet and pressing **FIRE**.
How long you last depends on your health. Health is lost by contact with the monsters and as time elapses. It can be regained by picking up the food which can be found in the maze. Be careful, some food can be destroyed by your shots and some may be poisoned.
The object of the game is to survive the monsters' attack for as long as possible whilst competing for food, treasure and magic potions. You must also search the maze to find the exit to the next level.
For game controls, details will appear on the screen.

THE HEROES

THOR the Warrior
ARMOUR: Tough skin – eliminates 20% of damage.
SHOT POWER: Excellent – twice normal power.
HAND TO HAND: Excellent – Battle Axe – can destroy generators.
MAGIC POWER: Poor – damages most monsters and no generators.
THYRA the Valkyrie
ARMOUR: Shield – eliminates 30% of damage.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Good – Sword – can destroy generators.
MAGIC POWER: Moderate – damages most monsters and generators.
MERLIN the Wizard
ARMOUR: None.
SHOT POWER: Good.
HAND TO HAND: Poor – Bare Hands – cannot destroy generators.
MAGIC POWER: Excellent – damages all monsters and generators.
QUESTOR the Elf
ARMOUR: Leather – eliminates 10% of damage.
SHOT POWER: Poor.
HAND TO HAND: Moderate – Dagger – cannot destroy generators.
MAGIC POWER: Very good – destroys almost all monsters and generators.

THE VILLAINS

GHOSTS: Stay away from ghosts. They hit you only once and disappear. One hit hurts a lot. Shoot ghosts, do not run into them.

GRUNTS: Grunts will run up to you and hit you with their clubs over and over. Either move the joystick towards them to fight them hand-to-hand or shoot them.

DEMONS: Demons will try to shoot fireballs at you or if they are too close they will bite you again and again. Fireballs hurt more than biting does. Either move toward them to fight hand-to-hand or shoot them.

LOBBERS: Lobbers will try to lob rocks and other things into the maze to hit you. They will also try to run away from you. Try to shoot or trap them in a corner and fight hand-to-hand.

SORCERERS: Sorcerers try to fool you by disappearing while moving. When they are invisible, your shots will go through them. Either move towards them to fight hand-to-hand or shoot them.

DEATH: Death will drain health from you. He will take up to 200 points and then die. The only way to kill Death is with magic. Don't even think about fighting him hand-to-hand!

SUPER SORCERERS: This sorcerer appears, takes a shot at the player and then disappears again. He continues to do this until shot by a player. Magic only stuns him and prevents him from shooting or disappearing immediately.

ACID PUDDLES: These green pools hurt the player but do not attack... instead they wander around aimlessly. They cannot be shot. Magic only stuns them.

The 'IT' Monster: This creature, which looks like a glowing, spinning disc, disappears when it hits a player. That player then becomes 'IT'. All monsters are attracted to the player who becomes 'IT' until he or she leaves the maze or until this player touches another player who then becomes 'IT'. This monster cannot be shot but can be stunned by magic.

The 'THAT' Monster: This creature, which looks like the 'IT' monster, chases players around the dungeon. If it touches a player he loses a special power or potion or 100 health points.

THE DUNGEONS

Around the dungeons are objects to collect and avoid:
POTIONS: Some potions can be shot although their effect is less powerful than when they are collected and used.
SPECIAL POTIONS: These behave as normal potions when shot but endow the player with special abilities if collected. These include:

EXTRA ARMOUR: increases protection.

EXTRA MAGIC POWER: increases the effect of potions.

EXTRA SHOT SPEED: increases missile speed.

EXTRA SHOT POWER: increases damage inflicted by missiles.

EXTRA FIGHT POWER: increases hand to hand combat ability.

EXTRA PICK UP POWER: increases carrying ability.

POISONED POTIONS: These behave like poisoned food.
FOOD: Plates of meat increase health by 100 and give a bonus of 100 points.
CIDER: Cider bottles can be shot and destroyed. When drunk acts like food.
POISONED CIDER: This can be shot and will slow monsters down for a short time. If drunk, poisoned cider takes 50 health points and makes the character difficult to control.
KEYS: Score 100 points for collecting. Use keys to open doors.
TREASURE: Treasure chests cannot be shot but give 100 points when collected. Some treasure chests are locked and need to be opened with a key. They may contain food, money, a potion or even Death!
AMULETS: These magic devices confer special abilities on the wearer for a short time.
INVISIBILITY: Monsters cannot see you.
INVULNERABILITY: Monsters cannot hurt you, but your health decrements twice as fasts.
REPULSIVENESS: Monsters cannot stand you and run away.
TRANSPORTABILITY: The player can now pass through any solid object.
10 SUPER SHOTS: These shots kill all monsters in their path and keep travelling until they hit a wall.
REFLECTIVE SHOTS: These shots bounce off walls allowing players to shoot around corners. They bounce a maximum of three times.
WALLS: In general walls are impenetrable objects, but some walls crumble when shot.
TRAPS: These glowing patterns on the floor make walls disappear when stepped on. Trap walls may be invisible.
STUN TILES: These tiles stun any player who treads on them and then disappear.
TRANSPORTERS: Glowing red discs on the floor, transport players to the nearest visible transporter. If several transporters are the same distance away, then one is chosen at random. There are ways to influence your direction.
FORCE FIELDS: These go on and off in a particular pattern. If a player enters a field when it is on his health will quickly drain. Monsters are not affected. Force fields cannot be destroyed.
EXITS: These labelled holes lead down to the next level or the level specified. Some exits are phoney. They are only painted floor tiles. On some levels exits move around by closing and re-opening elsewhere. Treasure rooms appear randomly and the player has a fixed time to collect as many valuables as possible. There is no score unless the player escapes.
In general players are immune to the other player's shots but in some areas of the dungeon, missiles can stun or injure fellow players.
If players do not fight for about half a minute, the locked doors will disappear. Eventually, if players still avoid combat then all of the walls turn into exits!

★ TM & © 1986 by Atari Games. Licensed to KIXX. All rights reserved. Copyright subsists on this program. Unauthorised broadcasting, diffusion, public performance, copying or re-recording, hiring, leasing, renting and selling under any exchange or repurchase scheme in any manner is prohibited.

GAUNTLET II*™

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

SPECTRUM 48K: Inserisci la cassetta nel registratore. Batti **LOAD""** e premi **ENTER** (Invio). Premi **PLAY** sul registratore. Il programma si carica e gira automaticamente.
SPECTRUM 128K 1+2: Inserisci la cassetta nel registratore. Premi il pulsante **RESET**. Premi **PLAY** sul registratore. Poi premi **RETURN** (Invio) e il programma si carica e gira automaticamente.
Scegliti i colori e i personaggi puntando il guanto e premendo **FUOCO**.

La durata della tua sopravvivenza dipende dalla tua salute. Questa la perdi quando entri a contatto con i mostri e col passare del tempo. La puoi riacquistare raccogliendo il cibo che trovi nel labirinto. Ma stai attento, parte delle cibarie possono essere state distrutte dai tuoi colpi e parte possono essere avvelenate.

Lo scopo del gioco è di sopravvivere più a lungo possibile agli attacchi dei mostri mentre lotti per prendere il cibo, i tesori e le pozioni magiche. Inoltre, devi anche cercare l'uscita verso il prossimo livello.

Per i controlli, segui i dettagli sullo schermo.

GLI EROI

THOR Il Guerriero
ARMATURA: Pelle dura – assorbe il 20% dei danni.
POTENZA DI TIRO: Eccellente – il doppio della potenza normale.
CORPO A CORPO: Eccellente – Ascia da Guerra – in grado di distruggere i generatori.
POTERI MAGICI: Scarsi – danneggiano la maggior parte dei mostri ma non i generatori.

THYRA las Valchiria
ARMATURA: Scudo – assorbe il 30% dei danni.
POTENZA DI TIRO: Scarsa.
CORPO A CORPO: Buono – Spada – in grado di distruggere i generatori.
POTERI MAGICI: Modesti – danneggiano la maggior parte dei mostri e dei generatori.

MERLINO Il Mago
ARMATURA: Nessuna.
POTENZA DI TIRO: Buona.
CORPO A CORPO: Scarso – a mani nude – non può distruggere i generatori.
POTERI MAGICI: Eccellenti – danneggia tutti i mostri e i generatori.

QUESTOR l'Elfo
ARMATURA: Cuoio – assorbe il 10% dei danni.
POTENZA DI TIRO: Scarsa.
CORPO A CORPO: Modesta – Pugnale – non può distruggere i generatori.
POTERI MAGICI: Molto buoni – distruggono quasi tutti i mostri e i generatori.

I CATTIVI

FANTASMI: Stai lontano da questi. Hanno il vizio di colpirti una sola volta e poi scompaiono. I loro colpi fanno parecchio male. Sparagli, non andargli addosso!

GRUNTS: Questi ti vengono addosso e ti colpiscono ripetutamente con le loro clave. Muovi il joystick per andargli contro in corpo a corpo, oppure spara.

DEMONI: Questi cercheranno di tirarti palle di fuoco, oppure, se sono troppo vicini, cercheranno continuamente n di morderti. Le palle di fuoco fanno muovi più male dei morsi. Vagli addosso in corpo o corpo, oppure sparagli.

LANCIATORI: Questi lanciano pietre ed altro nel labirinto per cercare di colpirti e poi fuggire. Sparagli, oppure bloccali in un angolo e combatti corpo a corpo.

STREGONI: Questi cercheranno di ingannarti scomparendo mentre si muovono. Quando sono invisibili, i tuoi colpi gli passano attraverso. Vagli addosso in corpo a corpo, oppure sparagli.

MORTE: Questa ti succhia la salute, prendendosi fino a 200 punti e poi tu muori. L'unico modo di ucciderla è con la magia. Non pensarci nemmeno al corpo a corpo!

SUPER STREGONI: Questo tipo appare all'improvviso, spara e poi scompare. Continuano a fare così fino a quando non vengono colpiti. La magia li stordisce soltanto, impedendogli di sparare e scomparire immediatamente.

POZZE D'ACIDO: Queste pozze verdastre sono nocive ma non attaccano, girando, invece, a casaccio. Non puoi sparargli e la magia le stordisce soltanto.

Mostro 'IT': Questa creatura, che assomiglia ad un disco luminoso vorticante, scompare dopo aver colpito un giocatore. Questo, a sua volta, diventa un 'IT'. Tutti i mostri sono attratti dal giocatore diventato 'IT', fino a quando questo esce dal labirinto o tocca un altro giocatore. Quest'ultimo, allora, diventa 'IT'. Questo tipo di mostro non può essere colpito, ma solo stordito con la magia.

Mostro 'THAT': Questa creatura, che è simile a 'IT', insegue il giocatore nei sotterranei. Se lo tocca, questo perde un potere speciale, o una pozione, oppure 100 punti di salute.

IL SOTTERRANEO

Nel sotterraneo ci sono oggetti da raccogliere e da evitare:

POZIONI: è possibile sparare ad alcune di queste, anche se il loro effetto è minore rispetto a quando le raccogli e le usi.

POZIONI SPECIALI: Queste si comportano come quelle normali quando vengono colpite, ma se raccolte, conferiscono effetti speciali come:

- ARMATURA EXTRA: aumenta il livello di protezione.
- POTERI MAGICI EXTRA: incrementa l'effetto delle pozioni.
- VELOCITÀ TIRO EXTRA: incrementa velocità missile.
- POTENZA TIRO EXTRA: incrementa danni inflitti da missile.
- POTENZA LOTTA EXTRA: incrementa capacità corpo a corpo.
- POTENZA RACCOLTA EXTRA: incrementa capacità di carico.

POZIONI AVVELENATE: Sono come il cibo avvelenato.
CIBO: I piatti di carne incrementano la salute di 100 e procurano 100 punti premio.
SIDRO: Puoi sparare e distruggere le bottiglie di sidro. Quando le bevi, agiscono come il cibo.
SIDRO AVVELENATO: Puoi sparargli, facendo così rallentare brevemente i mostri. Se lo bevi, ti toglie 50 punti salute e rende il personaggio difficile da controllare.
CHIAVI: Quando le raccogli, ottieni 100 punti. Usale per aprire le porte.
TESORO: Non puoi sparare agli scrigni del tesoro, ma se li raccogli, prendi 100 punti. Alcuni di questi sono chiusi e occorre una chiave. Possono contenere sia cibo, sia soldi, sia pozioni o perfino la Morte!
AMULETI: Questi dispositivi magici conferiscono a chi li porta delle abilità speciali per un breve periodo.
INVISIBILITÀ: Con questa, i mostri non possono verderti.
INVULNERABILITÀ: Con questa, i mostri non possono colpirti, ma la salute diminuisce a velocità raddoppiata.
RIPUGNANZA: Con questa, i mostri non ti sopportano e scappano via.
TRASPORTABILITÀ: Con questa, il giocatore può attraversare corpi solidi.
10 TIRI SUPER: Questi colpi uccidono tutti i mostri che incontrano e proseguono fino a quando colpiscono una parete.
TIRI RIMBALZO: Questi colpi rimbalzano un massimo di tre volte sulle pareti, permettendo al giocatore di sparare dietro gli angoli.
PARETI: In genere, sono oggetti impenetrabili, ma alcune crollano quando vengono colpite.
TRAPPOLE: Questi motivi fluorescenti sul pavimento, fanno scomparire le pareti quando ci passi sopra. Le pareti trappola possono essere invisibili.

MATTONELLE STORDENTI: Queste stordiscono il giocatore che ci passa sopra e poi scompaiono.
TRASPORTATORI: Sono dischi fluorescenti sul pavimento. Trasportano il giocatore al prossimo trasportatore in vista. Se ce ne sono diversi, tutti alla stessa distanza, allora viene scelto uno a caso. Ci sono modi per influenzarne la direzione.
CAMPI DI ENERGIA: Questi si accendono e si spengono in maniera particolare. Se un giocatore incappa in uno quando è acceso, la salute si esaurisce rapidamente. I mostri sono immuni da questi campi. Inoltre, questi non possono essere distrutti.
USCITE: Queste buche con cartellino, portano al prossimo livello, oppure al livello specificato. Alcune uscite sono finte. Si tratta solo di mattonelle dipinte. In alcuni livelli, le uscite si muovono, chiudendosi e riaprendosi altrove. Le stanze del tesoro appaiono a caso e il giocatore dispone di un tempo massimo per raccogliere più oggetti possibile. Se il giocatore non riesce a fuggire, non viene assegnato alcun punteggio.

In genere, i giocatori sono immuni ai colpi degli altri giocatori, ma in alcune zone del sotterraneo, i missili possono stordire o ferire i compagni.

Se i giocatori non combattono per mezzo minuto, le porte chiuse scompaiono. Alla fine, se i giocatori continuano ad evitare il combattimento, tutte le pareti diventano uscite!

* TM & © 1986 e Marchi di Fabbrica della Atari Games Licenziataria KIXX. Tutti i diritti riservati. Il programma è coperto da copyright. Qualsiasi trasmissione, diffusione, esecuzione pubblica, copiatura o registrazione, noleggio, leasing, riacquisto, in qualunque modo effettuati, sono vietati se privi di autorizzazione.

OTHER KIXX TITLES AVAILABLE FROM LEADING STOCKISTS

METROCROSS
GAUNTLET • COLOSSEUM*
LEADERBOARD • BRAVESTARR
ACE OF ACES • WAY OF THE TIGER
INFILTRATOR • RYGAR
FOOTBALLER OF THE YEAR
SUPERCYCLE • SPY HUNTER
BLACKBEARD* • WORLD GAMES
TITANIC • HARDBALL
720° • ROAD RUNNER

IF YOU ENCOUNTER ANY DIFFICULTY OBTAINING ANY KIXX PRODUCTS MAKE OUT A CHEQUE OR POSTAL ORDER FOR £2.99 + 50p (P & P) TO KIXX, UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM, B6 7AX. ALLOW 28 DAYS FOR DELIVERY. SUBJECT TO AVAILABILITY

NEW TITLES COMING SOON FROM KIXX

SILENT SHADOW*
MASTERS OF THE UNIVERSE
SOLOMONS KEY
PITSTOP II
STARDUST*

KIXX EXCLUSIVE*